

**ENGLISH
DEUTSCH
ITALIANO
AMIGA-ST**



UBI SOFT

Entertainment Software

Page 1 - ENGLISH
Seite 9 - DEUTSCH
Pagina 18 - ITALIANO

BRAINBLASTERS

LOADING INSTRUCTIONS FOR THE AMIGA

a) Necessary Equipment

BRAINBLASTERS functions on AMIGA 500, 1000 (Kickstart 1.2 or 1.3), 2000.

One, two, or three players can play BRAINBLASTERS simultaneously.

The first player uses a joystick plugged into outlet 1.

The second player uses a joystick plugged into outlet 0.

The third player uses the keyboard.

b) Loading Instructions

To load BRAINBLASTERS, turn off the computer and insert the BRAINBLASTERS diskette into the DFO: drive.

Turn on your computer. The game will load automatically.

COMMANDS

All the commands are made with the joystick. To choose an option, move your joystick up or down and press the fire button to validate your choice.

To move your character to the left or right, move your joystick in the corresponding direction.

When you have acquired an interesting object, direct your wizard under the grid.

You will see the element in your possession appear under the grid (followed by a flashing rectangle).

To bring the object to the place that you have chosen on the grid, use the joystick. Press the fire button on the joystick to validate your choice.

LOADING INSTRUCTIONS FOR THE ATARI ST

BRAINBLASTERS works on the ATARI 520 STf, 1040 STf, and ATARI STE.

BRAINBLASTERS can be played by one, two, or three players simultaneously.

Player one uses the joystick connected to outlet 1 of your computer.

Player two uses a second joystick connected to outlet 0 of your computer.

Player three uses the keyboard.

TO LOAD BRAINBLASTERS :

- 1) Switch off your computer.
- 2) Insert the game disk into disk drive A and switch on your computer.
- 3) Click twice on the icon TELLER.PRG.
- 4) The game will load automatically.

When two joysticks are connected, use the ALTERNATE key and the arrows to move the cursor (while holding down the ALTERNATE key). When the arrow is on the icon TELLER.PRG, press quickly twice on INSERT (while holding down the ALTERNATE key) to begin loading.

For more information about managing the cursor with the keyboard, consult the user's manual.

You can create forms on the screen by using the program : MS.PRG.

See the end of the manual for more information.

I. THE STORY

Are you ready ?

Ready for a very original combat ?

A battle against yourself, or rather a battle against the negative side of your spirit.

You accept the invitation of the GREAT PRIEST and find yourself on the island of VARDKAR. The most experienced and powerful magicians meet here every 100 years.

The goal of this meeting is to appoint the magician who will be the most apt to face the ultimate test.

The selection criteria are the following : speed, agility, intelligence, but most of all, MEMORY !

Are you really ready to face the fantastic world of the BRAINBLASTERS ?

II. THE GAME

The object of the game is to win the most pieces possible of gold in order to make it to the test of IOZU (see chapter III, paragraphs C and D). Your team must have 1 750 pieces of gold.

A form composed of different elements appears on the screen.

You have 60 seconds to memorize it before it disappears. If you would like to continue without waiting, press the fire button of the joystick.

By gathering the pieces which fall from the sky, you must reconstruct this form as quickly as possible with the help of the wizard.

Place the elements on the grill which appear on the screen by positioning your wizard on the arrow. The piece will appear on the grill. Move it to the space that you have chosen by using the joystick. Press the fire button of the joystick to confirm your choice.

If the piece that you have placed is the right one, it will be impossible to replace it or erase it.

MANUAL

But, if you place the wrong piece, it can be immediately removed if you put another piece in its place (you can also erase it with the eraser pieces).

While the elements are falling from the sky, you will sometimes see the options appear. These will be precious help to you throughout the test. The proposed options are detailed in Chapter IV.

III. THE MENUS

A) MEMORY QUEST

If you are beginning BRAINBLASTERS, select the “MEMORY QUEST” mode. This permits you to familiarize yourself with the game.

If you pass the 25 levels constituting this test, you win a magic ball which will be useful in the test of IOZU (mode “CONTACT GOD”).

This win will be saved on the disk (make sure that your disk is not write protected).

B) OPPONENTS

If you want to choose the names of the wizards on your team, choose the “OPPONENTS” mode.

Select the character from the proposed list with the joystick.

Press the space bar to erase a name and put another in its place by using the keyboard.

C) MEMORY FIGHT

Choose the “MEMORY FIGHT” option to face the opponents wizards. If you have chosen a character from the “OPPONENTS” option, this character will represent you throughout this test. If you have not chosen a character, one will be chosen for you once you make a mistake.

The goal of this test is to strip your opponent of all his gold.

Before each round, you must bet a certain amount of gold (the two wizards must bet the same amount).

It is possible that your opponent bets more than you. You must match his bet of gold.

NOTE : The difficulty of the test is linked to the amount of gold that has been bet. The more you bet, the more difficult the test will be.

You will now battle it out in the round. The winner is the first to reconstruct the figure. He then takes the two bets, and it continues in this manner until one of the players is ruined.

If your wizard takes the loot and wins the test, you can save this character by choosing the "QUIT" option (the number of pieces of gold that he has will be saved). You can select a new one with the "OPPONENTS" mode. You can also immediately begin another test (against another magician) by choosing the "CONTINUE" option.

To exit this mode, press the "ESC" key during the betting screen.

D) CONTACT GOD

You can contact God by selecting the "CONTACT GOD" option. You will see a screen appear with a new menu. This option is only available if you possess the required amount of gold. The amounts are listed next to each option (ex : 80 TG). Each option will cost you a few pieces of gold. At the end of each completed contact, God will ask you for a small amount of gold.

Here are the proposed choices :

- EXIT FOR : return to the main menu.
- GIVE YOU ADVICE FOR : God gives you advice.
- GIVE YOU THE REAL REASON OF YOUR VISIT FOR : God gives you the real reason for your presence.
- SHOW YOU THE IOZU PLACE FOR : God will show you where to find IOZU.
- GIVE YOU EXPLANATIONS ABOUT IOZU SENSE FOR : God gives you explanations about the test of IOZU.

MANUAL

— **PLAY IOZU AND ENTER THE DEAD ZONE FOR :** This gives you access to the test of IOZU. To pass the geometric form in front of the monster, press the fire button of the joystick while moving the joystick handle to the right. Release the fire button and move the joystick up or down to reach the front. Each time that you touch the pendulum, you lose one life (represented in the upper right-hand portion of the screen). When you touch the monster, a small ball will appear in the upper left-hand portion of the screen.

E) 2 PLAYERS

You can play against a human opponent by selecting the 2 PLAYERS option.

There are four levels of difficulty :

- EASY
- BEGINNER
- MEDIUM
- HARD BRAIN TREATMENT

As the difficulty of the game increases, the forms to reconstruct become more and more complex.

At the end of each screen, you will see a graph representing the evolution of your performance.

To pass to the next screen, press the fire button of the joystick.

F) MAD MOD

You can face two human opponents by selecting the “MAD MOD” option.

There are four levels of difficulty :

- EASY
- BEGINNER
- MEDIUM
- HARD BRAIN TREATMENT

Player 1 must place the pieces of the grill at the left, player 2 on the grill at the right, and player 3 on the grill in the center.

The third player uses the keyboard (see Chapter VI) to place the pieces.

At the end of a screen, you will see a graph representing the evolution of your performance.

To pass to the next screen, press the fire button of the joystick.

G) DEMO

This gives you access to a demonstration of the game.

IV. THE OPTIONS

1. **THE JOKER** : Replaces any element that is in the form.
2. **THE ERASER** : Erases elements that are not in the right position on the grill.
3. **THE HELMET** : Allows you to see the constructed form on the screen.
4. **THE COPIER** : By positioning this option on a piece, you copy it.
5. **THE GIFT BOX** : In this object is one element which constitutes the form. Be careful, it could be a bomb. If you receive a bomb, your character will immediately be replaced by another magician.

V. THE KEYBOARD

If you would like to quit a test, press the ESC key during the game.

If you would like to pause the game, press the "P" key.

To continue, press the fire button of the joystick.

In the MAD MOD, the third player controls his character by using the keyboard. The following keys are used :

- : moves the character to the right.
- ← : moves the character to the left.
- ↓ : By pressing this key when the character is on the arrow of his grill, you can place the element that he is carrying on the grill.
-  : To carry the element to the place that you have chosen on the grill, use the arrows UP, DOWN, RIGHT, and LEFT.

SPACE BAR : To validate your choice, press the SPACE BAR.

VI. THE JOYSTICK

To move you character to the right or left, move your joystick in the appropriate direction.

When you have gathered an interesting element, move your wizard towards the arrow placed on your grill.

To take the piece that you have chosen to place on the grill, use the joystick. Press the fire button of the joystick to validate your choice.

VII. PROGRAM MS.PRГ : CREATION OF FORMS

All of the available forms are placed at the bottom of the screen. Three grills are represented above these forms.

Choose the form that you would like to place on the grill by using the mouse and move the cursor to the chosen place. Press the left button of the mouse to fix it on the grill.

For more information on the programm MS.PRГ, press the "HELP" key.

BRAINBLASTERS

LADEANWEISUNGEN FÜR DEN AMIGA

a) Notwendige Ausrüstung

BRAINBLASTERS kann man mit Amiga 500, 1000 (Kickstart 1.2 oder 1.3) oder 2000 spielen.

BRAINBLASTERS kann man entweder allein spielen, oder aber auch zu zweit bzw. zu dritt (in diesem Fall spielen die Teilnehmer gleichzeitig). Möchten Sie alleine spielen, so müssen Sie einen Joystick an den Port I anschließen.

Falls Sie zu zweit spielen, benötigen Sie einen zweiten Joystick, den Sie an den Port O anschließen.

Möchten Sie zu dritt spielen, benutzt der dritte Teilnehmer die Tastatur.

b) Ladevorgang

Schalten Sie Ihren Computer aus, und legen Sie die Spieldiskette BRAINBLASTERS in das DFO Laufwerk ein.

Nehmen Sie Ihren Computer wieder in Betrieb. Das Spiel wird automatisch geladen.

FUNKTIONEN

Alle Funktionen werden per Joystick ausgeführt. Möchten Sie eine Option wählen, drücken Sie Ihren Joystick nach oben oder nach unten, und betätigen dann den Feuerknopf Ihres Joysticks, um Ihre Wahl zu bestätigen. Möchten Sie Ihre Spielfigur nach rechts oder nach links bewegen, drücken Sie Ihren Joystick in die gewünschte Richtung.

Haben Sie ein interessantes Teil aufgesammelt, lenken Sie Ihren Zauberer zum Pfeil, der sich unter Ihrem Raster befindet.

Das von Ihnen gesammelte Teil wird auf dem Raster erscheinen (ein blinkendes Rechteck wird es eingrenzen).

Benutzen Sie den Joystick, um das gesammelte Teil zur gewünschten Stelle des Rasters zu bringen. Betätigen Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks, um Ihre Wahl zu bestätigen.

LADEANWEISUNGEN FÜR DEN ATARI ST

BRAINBLASTERS kann man auf den ATARI-Computern 520 ST, 1040 ST und STE spielen.

BRAINBLASTERS kann man alleine, zu zweit oder zu dritt spielen.

Wenn Sie allein spielen, müssen Sie einen Joystick an den Port 1 anschließen. Spielen Sie zu zweit, schließen Sie einen zweiten Joystick an den Port 0 an.

Um BRAINBLASTERS zu laden, schalten Sie Ihren Computer ab, legen die Spieldiskette in das Laufwerk "A" ein, und schalten Ihren Computer wieder an. Klicken Sie zweimal das Icon "TELLER.PRГ" an. Das Spiel wird dann automatisch geladen. Sind zwei Joysticks angeschlossen, benutzen Sie die Taste ALTERNATE und die Pfeile, um den Cursor Ihrer Maus zu bewegen (die Taste ALTERNATE bleibt dabei gedrückt).

Wenn der Pfeil auf das Icon "TELLER.PRГ" zeigt, drücken Sie zweimal schnell auf INSERT (die Taste ALTERNATE bleibt dabei gedrückt), um den Ladevorgang zu starten.

Für weitere Informationen bezüglich der Handhabung des Cursor Ihrer Maus zur Unterstützung der Tastatur, schlagen Sie bitte in Ihrem Handbuch nach.

Sie können Formen auf einem Raster gestalten, indem Sie das Programm "MS.PRГ" benutzen.

I. DAS SPIEL

Sind Sie bereit ?

Bereit für einen sehr originellen Wettkampf ?

Ein Kampf gegen Sie selbst oder besser gesagt gegen die negative Seite Ihres Geistes.

Sie nehmen die Einladung des HOHEN PRIESTERS an, und finden sich auf der Insel des VARDKAR wieder. Die erfahrensten und mächtigsten Zauberer treffen sich hier alle hundert Jahre.

Ziel dieser Begegnung ist, den Zauberer zu bestimmen, der der geeignetste für die letzte Prüfung ist.

Die Kriterien sind folgende : Schnelligkeit, Beweglichkeit, Intelligenz, aber vor allem Erinnerungsvermögen !

Sind Sie wirklich bereit, der fantastischen Welt von "BRAINBLASTERS" zu begegnen ?

II. DAS PRINZIP DES SPIELS

Ziel des Spiels ist, Ihre Goldmünzen-Reserven so stark wie möglich aufzustocken, um Zutritt zur Prüfung des IOZU zu bekommen (siehe Kapitel III, Paragraph C und D). Ihre Mannschaft wird 1750 Goldstücke sammeln müssen.

Eine aus verschiedenen Teilen zusammengesetzte Form erscheint auf einem Raster.

Sie haben dann 60 Sekunden Zeit, um sich die Form einzuprägen, bevor sie von der Bildfläche verschwindet. Wenn Sie die Partie schneller beginnen möchten, drücken Sie auf den Feuerknopf Ihres Joysticks.

Sie werden diese Form so schnell wie möglich mit Hilfe des Zauberers wieder herstellen müssen, indem Sie die vom Himmel fallende Teile verwenden.

Diese Teile plazieren Sie auf dem Raster, indem Sie Ihren Zauberer auf den Pfeil richten. Wenn das Teil auf dem Raster erscheint, plazieren Sie es mit dem Joystick auf das gewünschte Kästchen. Drücken Sie dann auf den Feuerknopf, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Wenn das von Ihnen untergebrachte Teil paßt, ist es unmöglich, es durch ein anderes Teil zu ersetzen, und mit einem Radergummi (siehe Kapitel V) zu löschen.

Falls sie jedoch ein Teil falsch plaziert haben, wird dieses sofort entfernt, wenn Sie versuchen, ein neues Teil auf die selbe Stelle zu plazieren — Sie können es auch mit dem Radiergummi löschen (siehe Kapitel V).

Unter den vom Himmel fallenden Teilen werden sich manchmal Optionen befinden. Diese Optionen werden sich im Lauf der Prüfung als sehr nützlich erweisen. Die angebotenen Optionen werden in Kapitel IV behandelt.

III. DIE MENÜS

A) MEMORY QUEST

Wenn Sie erstmals BRAINBLASTERS spielen, wählen Sie den Modus "MEMORY QUEST". Dieser Modus ermöglicht es Ihnen, sich mit dem Spiel vertraut zu machen.

Andererseits, wenn es Ihnen gelingt die 25 Levels, die diese Prüfung enthält, zu passieren, dann gewinnen Sie eine magische Kugel, die Ihnen bei der Prüfung des IOZU nützlich sein wird (siehe Modus "CONTACT GOD").

Dieser Gewinn wird auf der Diskette abgespeichert — versichern Sie sich, daß Ihre Diskette nicht schreibgeschützt ist.

B) OPPONENTS

Möchten Sie die Namen der Zauberer, die Ihre Mannschaft bilden, wählen, müssen Sie den Modus OPPONENTS wählen.

Suchen Sie sich mit Hilfe des Joysticks unter den vorgeschlagenen Spielfiguren eine aus.

Dücken Sie auf die SPACE-Taste, um ihren Namen zu löschen, und geben Sie mit Hilfe der Tastatur den neuen Namen ein.

C) MEMORY FIGHT

Danach wählen Sie die Option MEMORY FIGHT, um den Zauberern der gegnerischen Mannschaft gegenüber zu treten.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Wenn Sie eine Spielfigur in der Option "OPPONENTS" gewählt haben, so wird diese Sie während der Prüfung vertreten; falls Sie Ihre Figur nicht selbst wählen, wird eine Figur automatisch für Sie gewählt. Ziel des Spiel ist, des Gegners Gold zu rauben.

Die Prüfung läuft folgendermaßen ab :

Vor jedem Spiel müssen Sie eine gewisse Goldmenge setzen ; beide Zauberer müssen die gleiche Summe setzen.

Es besteht die Möglichkeit, daß der Gegner einen höheren Einsatz macht ; dann müssen Sie soviel Gold hinzufügen wie nötig, damit Ihr Einsatz genauso hoch ist.

ACHTUNG : Die Schwierigkeit der Prüfung steht im Zusammenhang mit der Höhe des Einsatzes (Goldstücke). Je mehr Sie zu Beginn setzen, umso schwieriger wird die Prüfung.

Dann bestreiten Sie den Wettkampf. Sieger ist, wer als Erster die Form wieder zusammengesetzt hat. Er kassiert beide Einsätze ; das Spiel wird solange fortgeführt, bis einer der beiden Zauberer pleite ist.

Wenn Ihr Zauberer die Prüfung besteht, können Sie diese Figur speichern, indem Sie die Option "QUIT" wählen (die Anzahl der Goldstücke, die Sie besitzen, wird selbstverständlich gespeichert). Sie können Ihre Spielfigur mit Hilfe des Modus "OPPONENTS" erneut wählen. Außerdem können Sie sofort eine neue Prüfung, in der Sie einem anderen Zauberer gegenüber treten, beginnen, indem Sie die Option "CONTINUE" wählen.

Um diesen Modus zu verlassen, drücken Sie "ESC", während der Bildschirm die Einsätze angibt.

D) CONTACT GOD

Sie haben die Möglichkeit, sich mit GOTT (GOD) in Verbindung zu setzen, indem Sie den Modus CONTACT GOD wählen. Auf dem Bildschirm erscheint dann ein neues Menü. Diese Option ist nur unter der Bedingung zugänglich, daß Sie die erforderliche Goldsumme besitzen. Die Summe ist neben jeder Option angegeben (z.B. 80 TG). Außerdem wird Sie jede Option einige Goldstücke kosten. Am Ende des Kontaktes mit GOTT werden Sie um eine kleine Menge Gold gebeten.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Folgende Optionen stehen ihnen zur Verfügung :

EXIT FOR : Zurück zum Hauptmenü.

GIVE YOU ADVICE FOR : “Gott” gibt Ihnen Ratschläge.

SHOW YOU THE IOZU PLACE FOR : “Gott” zeigt Ihnen, wo IOZU ist.

GIVE YOU EXPLANATIONS ABOUT IOZU SENSE FOR : “Gott” erklärt Ihnen einige Punkte der IOZU Prüfung.

Um die geometrische Form zur Stirn des Monsters zu führen, drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks, und drücken gleichzeitig den Joystick nach rechts. Lassen Sie dann den Feuerknopf los, und führen Sie Ihren Joystick nach oben oder nach unten, um die Stirn zu erreichen. Jedesmal wenn Sie das Pendel berühren, verlieren Sie ein Leben – dies wird oben rechts auf dem Bildschirm symbolisch dargestellt. Sobald Sie die Stirn des Monsters berühren, erscheint eine Kugel oben links auf dem Bildschirm.

E) ZWEI-SPIELER-OPTION

Sie können gegen einen “menschlichen” Gegner antreten, indem Sie die Option 2 PLAYERS wählen.

Es gibt vier Schwierigkeitsgrade :

- EASY (blutiger Anfänger)
- BEGINNER (Anfänger)
- MEDIUM (Fortgeschrittener)
- HARD BRAIN TREATMENT (Profi)

Schwierigkeit des Spiels : Die zusammensetzenden Formen werden immer komplizierter.

Am Ende eines Levels erscheint eine Grafik, die die Bilanz Ihrer Leistung wiedergibt.

Um zum nächsten Bild zu gelangen, drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks.

F) MAD MOD

Sie können auch zwei “menschlichen” Gegnern die Stirn bieten, indem Sie die Option MAD MOD wählen.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Es gibt vier Schwierigkeitsgrade :

- EASY (blutiger Anfänger)
- BEGINNER (Anfänger)
- MEDIUM (Fortgeschrittener)
- HARD BRAIN TREATMENT (Profi)

Spieler 1 muß die Teile auf dem linken Raster platzieren, Spieler 2 auf dem rechten, Spieler 3 auf dem Raster in der Mitte.

Der dritte Spieler benutzt die Tastatur (siehe Kapitel VI), um die Teile zu platzieren.

Am Ende eines Levels erscheint eine Grafik, die die Bilanz Ihrer Leistung wiedergibt.

Um zum nächsten Bild zu gelangen, drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks.

G) DEMO

Sie erhalten Zugang zu einer Demo.

IV. DIE OPTIONEN

1. DER JOKER

: Ersetzt jedes Teil, daß für die Form benötigt wird.

2. DER RADIERGUMMI

: Löscht die Teile, die falsch auf dem Raster plaziert worden sind.

3. DER HELM

: Ermöglicht, die wieder zusammenzusetzende Form auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.

4. DER KOPIERER

: Wenn Sie den Kopierer auf ein Teil richten, können Sie dieses Teil kopieren.

5. DAS FREE

: Im zwei-Spieler-Modus ermöglicht diese Option den Zauberern, ihr jeweiliges Territorium zu verlassen, und sich auf das Territorium des Gegners zu begeben, um dessen Teile zu rauben.

6. DAS GESCHENKPAKET : In diesem Paket finden Sie ein Bestandteil der Form.

Achtung ! Manchmal sind diese Pakete Fallen. Wenn Sie einer Falle zum Opfer fallen, wird Ihre Spielfigur sofort durch einen anderen Zauberer ersetzt.

V. DIE TASTATUR

Wenn Sie eine Prüfung vorzeitig abbrechen möchten, drücken Sie während der Partie auf die "ESC"-Taste.

Wenn Sie eine Partie nur kurzfristig unterbrechen möchten, drücken Sie auf die Taste "P" : Das Spiel ist dann im Modus PAUSE. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie auf den Feuerknopf des Joysticks.

Im Modus MAD MOD kontrolliert der dritte Spieler seine Spielfigur mit Hilfe der Tastatur.

Folgende Tasten werden für das Spiel gebraucht :

- | | |
|---------------|--|
| → | : Die Spielfigur wird nach rechts verschoben |
| ← | : Die Spielfigur wird nach links verschoben |
| ↑ | : Wenn sich die Figur auf dem Pfeil Ihres Rasters befindet, können Sie das Teil, daß die Figur trägt, im Raster unterbringen, indem Sie auf diese Taste drücken. |
| ↑
← →
↓ | : Um die Teile zu den gewünschten Feldern des Rasters zu bringen, benutzen Sie die entsprechenden Pfeile : "OBEN", "UNTEN", "RECHTS" und "LINKS". |

<SPACE-TASTE> oder "INSERT" : Um Ihre Wahl zu bestätigen, drücken Sie auf die "SPACE-TASTE".

VI. DER JOYSTICK

Um Ihre Spielfigur nach rechts oder nach links zu bewegen, drücken Sie Ihren Joystick in die gewünschte Richtung.

Wenn Sie ein interessantes Teil ergattert haben, lenken Sie Ihren Zauberer auf den Pfeil, der sich unter Ihrem Raster befindet. Das in Ihrem Besitz befindliche Teil wird auf dem Raster erscheinen (es wird von einem blinkenden Rechteck umgeben sein). Benutzen Sie den Joystick, um das Teil zum gewünschten Feld des Rasters zu bringen. Drücken Sie auf den Feuerknopf Ihres Joysticks, um Ihre Wahl zu bestätigen.

VII. PROGRAMM MS.PRG : FORMBILDUNG

Alle verfügbaren Formen sind auf dem unteren Teil des Bildschirms angegeben. Drei Raster befinden sich oberhalb dieser Formen. Wählen Sie die Form, die Sie mit Hilfe der Maus auf dem Raster plazieren möchten, und lenken Sie den Cursor auf das gewünschte Feld. Drücken Sie den linken Mausknopf, um die Form auf dem Raster zu fixieren.

Wenn Sie mehr über das Programm MS.PRG erfahren möchten, drücken Sie auf die HELP-Taste.

BRAINBLASTERS

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PER L'AMIGA

BRAINBLASTERS gira su Amiga 500, 1000 (kickstart 1.2 o 1.3), 2000. Si può giocare simultaneamente a 1, 2, 3 giocatori. Il primo utilizzerà un joystick collegato all'uscita 0; il secondo un ulteriore joystick collegato all'uscita 0; il terzo, infine, la tastiera.

Per caricare il programma spegnete il computer ed inserite il dischetto nel drive DFO:.

Accendete il computer. Il gioco caricherà automaticamente.

COMANDI

Tutti i comandi sono impartiti con il joystick. Per scegliere un'opzione muovetelo verso l'alto o verso il basso e premete il bottone di fuoco per convalidare la vostra scelta.

Per spostare il vostro personaggio verso destra o sinistra muovete il joystick nella direzione corrispondente.

Quando avete recuperato un oggetto interessante dirigete lo stregone verso la freccia situata nella parte inferiore della griglia. Vedrete così l'elemento in vostro possesso apparire sulla griglia (esso sarà circondato da un rettangolo a luce intermittente). Utilizzate il joystick per posizionare la tessera nello spazio desiderato. Premete il bottone di fuoco del joystick per convalidare la vostra scelta.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PER L'ATARI ST

BRAINBLASTERS gira su ATARI 520 STF, 1040 STF e ATARI STE. Si può giocare simultaneamente a 1, 2, 3 giocatori. Il primo utilizzerà un joystick collegato all'uscita 1; il secondo un ulteriore joystick collegato all'uscita 0; il terzo, infine, la tastiera.

PER CARICARE IL PROGRAMMA

- 1) Spegnete il computer.
- 2) Inserite il dischetto nel drive A e accendete il computer.
- 3) Cliccate due volte sull'icona TELLER.PRG.
- 4) Il gioco caricherà automaticamente.

Quando sono collegati due joystick utilizzate il tasto ALTERNATE e le frecce per muovere il cursore del mouse (effettuate questa operazione mentre tenete premuto il tasto ALTERNATE).

Quando la freccia è posizionata sull'icona TELLER.PRG premete rapidamente due volte INSERT (effettuate questa operazione mentre tenete premuto il tasto ALTERNATE) per dare inizio al caricamento.

Per maggiori informazioni sull'impiego del cursore del mouse consultate il manuale d'uso della macchina.

Potete creare della forme sullo schermo utilizzando il programma: MS.PRG. A questo proposito vi rimandiamo al termine delle note per ulteriori ragguagli.

I. LA STORIA

Siete pronti ? Pronti per affrontare un originalissimo combattimento ? Una battaglia contro voi stessi o, per meglio dire, contro la parte negativa della vostra mente.

Accettate l'invito del GRANDE SACERDOTE e vi ritrovate sull'isola di VARDKAR. I maghi più esperti e più potenti si incontrano qui ogni 100 anni. Lo scopo di questo appuntamento è di designare il mago più adatto e disputare la prova finale.

I criteri di selezione sono i seguenti: rapidità, agilità, intelligenza ma, soprattutto, memoria !

Siete veramente pronti ad affrontare il fantastico mondo di BRAIN-BLASTERS ?

II. IL GIOCO

Obiettivo del gioco è di accumulare il maggior numero di tessere d'oro per accedere alla prova dello IOZU (vedi capitolo III, paragrafi C e D). La vostra squadra dovrà acquisire 1750 tessere d'oro.

Una forma composta da elementi diversi appare sullo schermo. Avete allora 60 secondi per memorizzarla prima che scompaia. Se volete proseguire prima dello scadere del tempo a disposizione premete il bottone di fuoco del joystick.

Con l'aiuto del mago dovrete quindi ricomporre la forma proposta il più rapidamente possibile recuperando le tessere che "pioveranno" dal cielo. Disponetele sulla griglia che apparirà sullo schermo, posizionando il mago sulla freccia. A questo punto la tessera sarà visualizzata sulla griglia: posizionala nello spazio desiderato con l'aiuto del joystick. Premete il bottone di fuoco del joystick per convalidare la vostra scelta.

Se la tessera che avete collocato nella griglia è quella giusta non vi sarà possibile sostituirla o cancellarla.

Se, invece, posizionate erratamente una tessera quest'ultima potrà essere subito rimossa se un'altra tessera verrà collocata al suo posto (potrete anche cancellarla utilizzando le tessere preposte alla cancellazione).

Qualche volta, fra gli elementi che “piovono” dal cielo, vedrete apparire delle opzioni. Vi saranno di prezioso aiuto per tutta la durata della prova. Le opzioni previste sono illustrate in dettaglio al capitolo IV.

III. MENU

A) MEMORY QUEST

Se non vi siete cimentati prima d'ora a BRAIN BLASTERS scegliete il modo MEMORY QUEST. Ciò vi permetterà di familiarizzare con il gioco. D'altro canto, se riuscirete a passare i 25 livelli che costituiscono questa prova, guadagnerete una palla magica che vi tornerà utile nella prova dello IOZU (modo “CONTACT GOD”).

Tale vincita dovrà essere salvata su disco (accertatevi che il vostro disco non sia protetto da scrittura).

B) OPPONENTS

Per scegliere i nomi dei maghi che formano la vostra squadra selezionate il modo OPPONENTS. Procedete alla scelta del personaggio nella lista proposta con l'aiuto del joystick.

Premete sulla barra spaziatrice per cancellare il suo nome e sostituirlo con uno nuovo tramite tastiera.

C) MEMORY FIGHT

Scegliete l'opzione “MEMORY FIGHT” per affrontare i maghi della squadra avversaria.

Se avete scelto un personaggio dall'opzione “OPPONENTS” sarà questo soggetto a rappresentarvi nel corso di questa prova. Se, invece, non avete scelto un personaggio, lo selezionerete nel momento in cui incorrerete in un errore. Lo scopo di questa prova è di spogliare il vostro avversario di tutto il suo oro.

La prova si articola come segue:

Prima di ciascuna manche dovete disporre di un certo capitale in oro (i due maghi devono scommettere la stessa somma).

E' possibile che il vostro avversario scommetta più di voi. Dovrete allora eguagliarlo

ATTENZIONE: la difficoltà di questa prova è legata al numero di tessere scommesse. Più ne scommetterete e più la prova si rivelerà difficile.

Disputerete poi la manche. Sarà proclamato vincitore chi ricomporrà per primo la figura. Entrerete quindi in possesso delle due somme scommesse e così di seguito fino a che uno dei due avversari non ne uscirà rovinato. Se il vostro mago riporterà la vittoria in questa prova potrete salvare questo personaggio scegliendo l'opzione QUIT (il numero di tessere d'oro in suo possesso sarà ovviamente salvato). Potrete fare nuovamente una selezione in modo OPPONENTS.

Potrete anche dare immediatamente inizio ad un'altra prova (contro un altro mago) scegliendo l'opzione CONTINUE. Per lasciare questo modo premete "ESC" durante la visualizzazione delle scommesse.

D) CONTACT GOD

Potete mettervi in contatto con gli dei selezionando l'opzione "CONTACT GOD". Vedrete apparire sullo schermo un nuovo menu. Questa opzione è disponibile solo se siete in possesso della quantità d'oro necessaria. Il valore è riportato accanto a ciascuna opzione (ex. 80 TG). Ciascuna opzione vi costerà qualche tessera d'oro. Al termine di ciascun contatto effettuato gli dei vi chiederanno una piccola quantità d'oro.

Ecco le differenti scelte proposte :

- EXIT FOR: ritorno al menu principale;
- GIVE YOU ADVICE FOR: gli dei vi danno dei consigli;
- GIVE YOU THE REAL REASON OF YOUR VISIT FOR: gli dei vi spiegano la vera ragione della vostra presenza;
- SHOW YOU THE IOZU PLACE FOR: gli dei vi mostrano dove si trova lo Iozu;
- GIVE YOU EXPLANATIONS ABOUT IOZU SENSE FOR: gli dei vi forniscono delle spiegazioni a proposito della prova dello Iozu;
- PLAY IOZU AND ENTER THE DEAD ZONE FOR: avete accesso alla prova dello Iozu.

Per spostare la forma geometrica di fronte al mostro premete il bottone di fuoco del joystick muovendo contemporaneamente verso destra.

Rilasciate poi il bottone di fuoco e spostate il joystick verso il basso o verso l'alto per raggiungere la posizione di fronte. Ogni volta che toccherete il pendolo, perderete una vita (simbologgiata in alto, a destra dello schermo). Quando toccate il mostro, una piccola palla apparirà in alto, alla sinistra dello schermo.

E) 2 PLAYERS

Potete giocare contro un avversario diverso dal computer selezionando l'opzione 2 PLAYERS.

Ci sono quattro livelli di difficoltà:

- EASY (facile) — MEDIUM (livello medio)
- BEGINNER (principiante) — HARD BRAIN TREATMENT (difficile)

La difficoltà di gioco aumenta poiché le forme da ricostituire diventano via via più complesse.

Alla fine di un quadro vedrete apparire un diagramma che rappresenta l'evoluzione delle vostre prestazioni.

Per accedere allo schermo successivo premete il bottone di fuoco del joystick.

F) MAD MOD

Potete affrontare due avversari umani selezionando l'opzione "MAD MOD".

Ci sono quattro livelli di difficoltà:

- EASY (facile) — MEDIUM (livello medio)
- BEGINNER (principiante) — HARD BRAIN TREATMENT (difficile)

Il giocatore 1 deve collocare le tessere nella griglia di sinistra; il giocatore 2 nella griglia di destra e il giocatore 3 in quella centrale. Il terzo giocatore utilizzerà la tastiera (vedi capitolo VI) per collocare le tessere.

Alla fine di un quadro vedrete apparire un diagramma che rappresenta l'evoluzione delle vostre prestazioni.

Per accedere allo schermo successivo premete il bottone di fuoco del joystick.

G) DEMO

Avete accesso ad una dimostrazione di gioco.

IV. LE OPZIONI

1. IL JOLLY: sostituisce qualsiasi elemento che costituisce la forma.
2. LA GOMMA: cancella gli elementi mal posizionati sulla griglia.
3. L'ELMETTO: permette di far riapparire su schermo la forma da ricomporre.
4. IL COPIATORE: posizionando questa opzione su una tessera il copiatore permette di riprodurla.
5. IL FREE: nel gioco a 2 questa opzione permette ai maghi di lasciare i loro rispettivi territori e di spostarsi sul territorio dell'avversario per rubargli le sue tessere.
6. IL PACCO REGALO: in questo oggetto troverete uno degli elementi che compongono la forma.

V. LA TASTIERA

Se volete abbandonare una prova premete il tasto "ESC" nel corso della partita.

Se, invece, volete fermare solo momentaneamente una partita premete il tasto "P". Per continuare premete il bottone di fuoco del joystick.

Nel modo "MAD MOD" il terzo giocatore controlla il suo personaggio tramite tastiera. Sono utilizzati i seguenti tasti:

- 
- : spostamento del personaggio verso destra
 - : spostamento del personaggio verso sinistra
 - : quando il personaggio si trova sulla freccia della sua griglia potete - una volta premuto questo tasto - posizionare l'elemento che egli sta portando sulla griglia.
 - : per collocare l'elemento che avete scelto sulla griglia usate le frecce UP, DOWN, RIGHT e LEFT (rispettivamente: IN ALTO, IN BASSO, A DESTRA e A SINISTRA).

BARRA SPAZIA-TRICE : per convalidare la vostra scelta premete la barra spaziatrice.

VI. IL JOYSTICK

Per muovere il personaggio verso destra o verso sinistra spostate il joystick nella direzione desiderata. Quando recuperate una tessera interessante dirigete il vostro mago verso la freccia posizionata sotto la vostra griglia.

Vedrete l'elemento in vostro possesso apparire sulla griglia (esso sarà circondato da un rettangolo a luce intermittente).

Utilizzate il joystick per collocare la tessera nello spazio prescelto all'interno della griglia. Premete il bottone di fuoco del joystick per convalidare la vostra scelta.

VII. PROGRAMMA MS.PRГ : CREAZIONE DI FORME

Tutte le forme disponibili sono posizionate nella parte inferiore dello schermo. Tre griglie sono rappresentate sopra queste forme.

Scegliete la forma che volete posizionare sulla griglia usando il mouse e muovendo il cursore sullo spazio prescelto.

Premete il bottone a sinistra del mouse per fissarla sulla griglia.

Per maggiori informazioni sul programma MS.PRГ premete il tasto "HELP".

BRAINBLASTERS

by UBI SOFT

Programmed and designed by Michel Ancel

Music and sound by Michel Ancel

Brainblasters is a trademark of UBI SOFT

brain blasters



UBI SOFT
Entertainment Software